

User-Friendly sebagai Pilar Utama Kesuksesan Game Mobile Legends di Indonesia

User-Friendly as the Main Pillar of Success Mobile Legends Game in Indonesia

Muhammad Aldiyansyah Rizqi^{1*}, Muhamad Riyan Maulana²

^{1,2}Information Systems Department, Faculty of Science and Technology, Universitas Terbuka, Banten, Indonesia

*Corresponding Author: aldirizqi41@gmail.com

ABSTRAK

Mobile Legends telah menjadi fenomena luar biasa di Indonesia dan jumlah penggunaannya semakin meningkat, tercatat pada saat penelitian ini dibuat Juni 2023 *game* ini telah *download* sebanyak lebih dari 500 juta kali. Namun, sedikit penelitian yang dilakukan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan *game* ini dari perspektif *user-friendly*. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran *user-friendly* (pengguna yang ramah) dalam kesuksesan *game* Mobile Legends di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang disajikan penulis bersumber dari penelitian terdahulu dan artikel ilmiah yang memiliki keterkaitan dengan tulisan ini. Penelitian menemukan hasil bahwa *user-friendly* memainkan peran penting dalam kesuksesan *game* Mobile Legends di Indonesia. Pengguna menganggap *UI* yang sederhana, navigasi yang intuitif, dan kemudahan bagi *player* baru dalam memahami permainan sebagai faktor kunci yang membuat mereka terus bermain dan dapat menikmati *game* ini. Penelitian ini memiliki implikasi penting bagi para pengembang *game* secara keseluruhan. Bahwa, memahami kebutuhan pengguna dan menerapkan unsur *User-Friendly* dalam *design UI* maupun aspek dalam *game* lainnya menjadi kunci dalam meningkatkan daya tarik *game* di Indonesia.

Kata Kunci: *moba*; *mobile legends*; *user-friendly*; *UI*; *game*

ABSTRACT

Mobile Legends has become an extraordinary phenomenon in Indonesia, with an increasing number of users. As of June 2023, the game has been downloaded more than 500 million times. However, there has been little research conducted to understand the factors influencing the success of this game from a user-friendly perspective. This research aims to explore the role of user-friendly aspects in the success of Mobile Legends in Indonesia. The study adopts a descriptive qualitative method. The data presented in this paper are sourced from previous research and relevant journals. The research findings indicate that user-friendliness plays a significant role in the success of Mobile Legends in Indonesia. Users consider a simple user interface (UI), intuitive navigation, and ease of understanding the game for new players as key factors that keep them engaged and able to enjoy the game. This research has important implications for game developers as a whole. Understanding user needs and implementing user-friendly elements in UI design and other aspects of the game are key to enhancing the game's appeal in Indonesia.

Keyword: *moba*; *mobile legends*; *user-friendly*; *UI*; *games*

1. PENDAHULUAN

Game telah menjadi pilihan masyarakat Indonesia dalam mengisi waktu luangnya. Terlebih lagi kini sudah banyak *game* yang masuk ke Indonesia, salah satunya *game* yang bergenre MOBA. MOBA atau *Multiplayer Online Battle Arena* atau biasa disebut *action real-time strategy* (ARTS) merupakan bagian dari *real-time strategy* (RTS). Dalam *game* yang bergenre MOBA, pemain hanya bisa menggunakan dan mengontrol satu *hero* saja, *heronya* pun bebas dipilih sesuai dengan *role* yang diperankan oleh pemain. Setiap *hero* memiliki *role* (peran) serta kemampuan yang berbeda-beda. Tujuan dari *game* ini adalah menghancurkan *tower base* musuh [1]. *Game* adalah sarana untuk bermain dan menghadirkan kesenangan serta hiburan bagi para pemainnya. Saat ini, *game* telah berkembang menjadi bisnis hiburan elektronik besar yang melibatkan banyak pemain di seluruh dunia, *game* ini juga sudah tersedia di berbagai *platform*. *Platform* yang paling banyak digunakan adalah *platform* seluler dengan jumlah pengguna yang semakin meningkat setiap harinya [2].

Di Indonesia, *game* MOBA yang paling populer adalah Mobile Legends, bahkan *game* ini mampu menggeser *game* MOBA yang sudah terlebih dahulu masuk ke Indonesia yaitu DOTA. Berdasarkan data yang diperoleh dari activeplayer.io bahwa jumlah pemain Mobile Legends di dunia sebanyak 77,19 Juta orang pada bulan Mei 2023. “Menurut data yang kami lansir dari *AppMagic*, Indonesia menjadi penyumbang pemain paling banyak di Mobile Legends untuk semua *region*, terutama jika dilihat dari angka *download* yang mencapai 190 juta unduhan” yang terposting pada situs <https://gamerwk.com/> [3]. Mobile Legends yang kini menjadi *game* populer di Indonesia tidak terlepas dari peran sosial media. Sosial media menjadi wadah terbentuknya dan berkumpulnya komunitas penikmat *game* yang terus mendukung keberadaan Mobile Legends di Indonesia [4]. Untuk menjadi *game* yang sangat populer di dunia bahkan di Indonesia bukan merupakan hal yang mudah, selain dibutuhkan sebuah *gameplay* juga perlu desain *interface* yang menarik sehingga menghasilkan sebuah *User Experience* yang memuaskan [5].

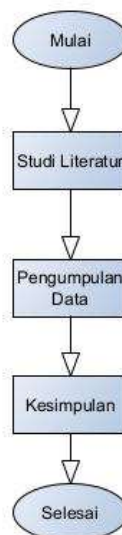
[6] Dalam penelitiannya tentang Analisis faktor Pendorong Loyalitas Pemain *Game* Pada studi Mobile Legend mengungkapkan bahwa *User Interface* pada *game* ini memiliki pengaruh 98% terhadap loyalitas para pemain Mobile Legend, terlebih dengan pembaruan *design* yang semakin menarik dan HD semakin membuat para pemain dibuat nyaman untuk terus memainkannya. [1] Dalam penelitiannya tentang Analisis Faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain dalam permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!). Hasil yang didapat ialah terdapat 11 alasan dari 7 kategori yang membuat pemain semakin aktif dalam bermain *game* Mobile Legends, di antaranya adalah menghilangkan penat, mengisi waktu luang, *game* yang memiliki banyak fitur dan *event* yang menarik, dan salah satunya yang sesuai dengan penelitian ini adalah alasannya *game* yang mudah untuk dimainkan (*User-Friendly*).

Penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa *User-Friendly* sebagai pilar utama kesuksesan *game* Mobile Legends di Indonesia, karena *gamenya* yang ramah pemula dan mudah untuk dimainkan. Harapan dari penelitian ini adalah agar para *game developer* (pengembang *game*) khususnya yang berasal dari luar negeri yang ingin memasarkan *gamenya* di Indonesia dapat memperhatikan faktor *User-Friendly*. Karena masyarakat Indonesia menyukai *game* dengan *design user interface* yang menarik dan fitur yang mudah dipahami, serta *gameplay* yang mudah dan ramah untuk dimainkan para pemula.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada gambar 1 di atas memaparkan diagram alur dari tahapan penelitian ini. Penelitian diawali dengan melakukan studi literatur pada artikel ilmiah yang terindeks jurnal ilmiah. Setelah melakukan studi literature, peneliti melakukan penelusuran data melalui *website* Quora dan mengumpulkan jawaban dari diskusi yang ada pada *website* tersebut yang kemudian dikumpulkan menjadi data penelitian. Setelah data terkumpul dan mendapatkan hasil yang diinginkan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan berdasarkan hasil yang sudah diperoleh.

2.2 Studi literatur

Penelitian terdahulu merupakan salah satu bahan referensi yang digunakan oleh penulis untuk memudahkan dalam menambah sumber dan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Studi sebelumnya juga berfungsi sebagai referensi untuk membantu penulis memeriksa topik yang kurang dibahas dan membedakannya dengan penelitian lain. Di antara beberapa artikel, *website* dan kajian jurnal yang penulis temukan, penulis tidak dapat menemukan satupun bacaan yang memiliki judul yang sama dengan judul penelitian penulis. Namun, terdapat beberapa artikel sebelumnya dengan topik atau judul serupa yang dekat dengan penelitian ini. Berikut adalah beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan hal tersebut [4].

Literatur pertama yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini adalah ada pada artikel yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)”. Dalam artikel tersebut membahas tentang faktor apa saja yang menjadi pengaruh pemain dalam memainkan *game* MOBA khususnya Mobile Legends. Dalam penelitian tersebut, menggunakan 2 metode dalam pengambilan data yaitu melalui wawancara dan *Game-Design Factors Questionnaire*. Dari hasil pengambilan data tersebut kemudian diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi minat dalam memainkan *game* Mobile Legends adalah salah satunya karena faktor *game* yang mudah dimainkan (*User-Friendly*) [1].

Literatur kedua yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini adalah ada pada artikel ilmiah berjudul “Analisis Faktor Pendorong Loyalitas Pemain *Game* (*Consumer Loyalty*) Terhadap Mobile Games dengan Fokus Studi Mobile Legend”. Pada jurnal tersebut membahas tentang apa saja faktor yang mendorong loyalitas pemain *game*, penelitian tersebut juga membahas tentang *game* mobile legends. Metode yang digunakan menggunakan model persamaan struktural (SEM). Untuk mengetahui bagaimana loyalitas pelanggan, penelitian tersebut menggunakan empat variable pengukuran, di antaranya yaitu: Operator Telekomunikasi, *Product Features*, *Price*, dan *Game Design*. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut adalah yang memiliki pengaruh besar dalam menjaga loyalitas pemain untuk terus memainkan *game* Mobile Legends adalah *Game Value* yang memiliki persentase sebesar 96% [6].

2.3 Website

Untuk menambahkan keakuratan dalam pengambilan data maka peneliti menggunakan *website* sebagai bahan referensi tambahan atau biasa disebut dengan data sekunder. Peneliti mencari bahan referensi dari jawaban diskusi yang ada pada *website* Quora. Quora adalah situs web tanya jawab tempat komunitas pengguna bertanya, menjawab, mengedit, dan mengatur pertanyaan mereka. Dari *website* ini lah peneliti mencari jawaban yang relevan terkait dengan judul penelitian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mobile Legends adalah *game* yang bergenre MOBA yang dapat dimainkan di perangkat Android dan iOS. *Game* ini diproduksi dan dikembangkan oleh perusahaan yang berasal dari Tiongkok bernama Moonton. *Game* ini dirilis dan masuk ke Indonesia pada tahun 2016, dan pada saat awal dirilis *game* ini langsung digemari dan berkembang pesat hingga saat ini. Yang membuat *game* Mobile Legends populer adalah karena *game* ini dapat dimainkan menggunakan *handphone* dengan spesifikasi rendah sekalipun [7]. *Game* ini saat awal dirilis ke Indonesia awalnya banyak mendapatkan skeptisisme karena *design User-Interface* yang sangat rendah. Meskipun demikian, *game* ini tetap banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia karena pada saat itu ukurannya yang masih ringan dan dapat dimainkan di *handphone* dengan spesifikasi rendah sekalipun. Namun seiring berkembangnya *game* Mobile Legends ini pihak *developer* tidak tinggal diam, mereka pun terus melakukan pengembangan permainan dari segi grafis *UI*, kualitas permainan, serta fitur lainnya. Moonton selaku *developer* selalu melakukan perubahan demi perubahan baik dari segi *design UI* nya atau dari segi tampilan karakter *heronya*, hal ini dilakukan agar dapat membuat para pemainnya nyaman [8]. Dalam penelitian berjudul “Motivasi dan Kepuasan *Gamers* di Kalangan Komunitas Mobile Legends Universitas Pamulang” dalam penelitian tersebut mendapatkan hasil dari ketiga informannya bahwa mereka merasa sangat puas dengan perkembangan grafik yang dilakukan oleh Moonton dibandingkan dengan awal mula Mobile Legends dirilis di Indonesia. Dalam penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa para responden merasa pihak *developer* yakni Moonton siap untuk mendengarkan kritik dan saran dari para penggunanya [9].

Kemudahan penggunaan (*User-Friendly*) juga dapat berpengaruh terhadap loyalitas pemain *game* Mobile Legends. Semakin mudahnya pemain dalam memainkan *game* ini maka semakin mudah dalam mendapatkan kemenangan, tergantung bagaimana kekompakkan *teamnya*. Ciri dari aplikasi yang *user-friendly* ialah mudah digunakan, bahkan orang yang baru pertama kali *download* atau memainkannya dapat dengan mudah untuk mengerti maksud dari *game* tersebut [10].

Selanjutnya peneliti menggunakan *website* yang relevan sebagai bahan untuk data sekunder. Data sekunder merupakan teknik pengumpulan data yang peneliti peroleh secara tidak langsung, tetapi dari hasil yang dikumpulkan dari pihak lain seperti literatur, dokumen, CD-ROM dan *website* [11]. Dikutip dari

User-Friendly sebagai Pilar Utama Kesuksesan Game Mobile Legends ... (Muhammad Aldiansyah Rizqi)

website Rakyat Benteng.com, Mobile Legends merupakan salah satu *game mobile* yang merajai pasar *mobile* sejak tahun 2016 lalu. Alasan mengapa *game* ini tetap menjadi populer antara lain adalah yang pertama *gameplay* yang unik, menarik, dan mudah dipelajari. Salah satu alasan utama *game* ini tetap populer adalah *gameplay* yang unik, cepat (tidak memakan waktu yang lama dalam permainannya), seru, dan yang paling penting yaitu mudah dipelajari. Sistem kontrol yang sederhana memudahkan pemain baru untuk berpartisipasi dan menikmati setiap *gameplay*-nya. *Kedua*, memiliki banyak komunitas yang aktif, banyak komunitas Mobile Legends yang ada di Indonesia. Dengan adanya komunitas yang aktif ini tentu saja dapat menjadikan jembatan antara *developer* dengan para pemain. *Ketiga*, pada bagian ini berisi hasil dan pembahasan dari topik penelitian, yang bisa dibuat terlebih penerapan metode yang digunakan, baik secara sederhana dengan mengemukakan data yang ada pada penelitian. Bagian ini juga merepresentasikan penjelasan yang berupa penjelasan, gambar, tabel dan lainnya.

3.1 Penyajian Data Sekunder Melalui Website

Kemudian peneliti menggunakan *website* yang relevan sebagai bahan untuk data sekunder. Data sekunder merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh secara tidak langsung, tetapi dari hasil yang dikumpulkan dari pihak lain seperti literatur, dokumen, CD-ROM dan *website* [11].

a. Rakyat Benteng.com

Dikutip dari *website* Rakyat Benteng.com, Mobile Legends merupakan salah satu *game mobile* yang merajai pasar *mobile* sejak tahun 2016 lalu. Alasan mengapa *game* ini tetap menjadi populer antara lain yaitu:

1. *Gameplay* yang Unik, Menarik, dan Mudah Dipelajari
Salah satu alasan utama *game* ini tetap populer adalah *gameplay* yang unik, cepat (tidak memakan waktu yang lama dalam permainannya), seru, dan yang paling penting yaitu mudah dipelajari. Sistem kontrol yang sederhana memudahkan pemain baru untuk berpartisipasi dan menikmati setiap *gameplay*-nya.
2. Memiliki banyak Komunitas yang Aktif
Terdapat banyak komunitas *Game Mobile Legends* yang ada di Indonesia. Dengan adanya komunitas yang aktif ini tentu saja dapat menjadikan jembatan antara *developer* dengan para pemain.
3. Melakukan Pengembangan dan Pembaruan Konten Secara Rutin
Setiap *seasons* baru pihak *developer* selalu melakukan *update patch* maupun *hero-hero* yang ada agar *gamenya* menjadi semakin seru, bervariasi, dan tidak monoton. Pembaruan rutin ini perlu dilakukan agar bisa membuat pemain tetap tertarik dan terus memainkan konten baru yang ditawarkan oleh Mobile Legends [12].

b. IDM TIMES

Dikutip dari *website* IDN TIMES, Mobile Legends masih menjadi salah satu *game* kompetitif yang paling populer dan tentunya masih banyak yang memainkannya. Faktanya, *game online* umumnya kehilangan popularitas setelah beberapa tahun. Adapun alasannya yang diungkapkan pada *website* ini yaitu:

1. Ramah Spesifikasi *Smartphone*
Tidak ada spesifikasi khusus untuk memainkan *game* Mobile Legends pada saat dirilis ke Indonesia, namun semakin berkembangnya *game* ini semakin banyak pula ruang penyimpanan yang harus disiapkan, minimal RAM 2GB atau 3GB untuk dapat menikmati permainan *game* Mobile Legends dengan lancar.
2. *Gameplay* yang Kompetitif
Layaknya *game* Moba lainnya, *gameplay* Mobile Legends juga sangat kompetitif. Sekilas mekanisme *gameplay* Mobile Legends terlihat sederhana tetapi sebenarnya cukup kompleks. Inilah yang membuat para *player* baru atau lama ketagihan dalam bermain *game* Mobile Legends.
3. Industri *E-Sport* yang Hidup
Kini Mobile Legends sudah masuk ke ranah *E-Sport* (olahraga elektronik). Hal itu berkat komunitas *E-Sport* Mobile Legends di Indonesia yang sudah semakin banyak dan ramai, bahkan sampai diadakannya pertandingan Mobile Legends antar komunitas untuk membuktikan

komunitas mana yang hebat atau untuk mendapatkan hadiah semata. Selain itu juga terdapat Turnamen yang hingga kini masih bergulir yaitu MPL ID.

4. Pengaruh *Influencer*

Influencer di *game* Mobile Legends terbilang sudah cukup banyak di Indonesia, para *influencer* Mobile Legends terus memberikan pengaruh yang kuat terhadap kepopuleran *game* ini di Indonesia. Mereka adalah *gamer* profesional dengan banyak pengikut di media sosial sekaligus produser konten untuk Mobile Legends. Mereka terus memengaruhi pengikutnya untuk terus memainkan *game* ini [13].

c. Quora

Penelitian ini mengambil beberapa hasil dari diskusi yang ada pada website Quora, judul dari diskusi tersebut juga masih relevan dengan penelitian ini. Dikutip dari Quora.com melalui forum diskusinya yang bertanya tentang “Apa penyebab popularitas *game* Mobile Legend lebih tinggi di banding AOV?”. Dalam pertanyaannya tersebut sang penanya membandingkan Mobile Legends dengan AOV. Kemudian penulis telah memilih beberapa jawaban yang menurut penulis relevan dengan penelitian ini.

1. Jawaban yang pertama ada dari Muhammad Noor Fitriansyah, menurutnya terdapat beberapa faktor. Faktor *pertama* karena Tanggal rilis, tanggal rilis Mobile Legends lebih dahulu ketimbang *game* Arena of Valor (AOV). *Game* Mobile Legends sendiri dirilis pada 14 Juli 2016, sedangkan AOV rilis pada tanggal 30 November 2016. Faktor *kedua*, *Gameplay* yang mudah dimainkan serta memudahkan bagi pemula yang baru memainkan *game* Mobile Legends. Faktor yang *ketiga* ini menurutnya karena *Content Creator*, *conten creator* AOV lebih sedikit dibandingkan dengan *Content Creator* Mobile Legends, hal tersebut dikarenakan AOV popularitasnya yang rendah.
2. Jawaban berikutnya dari Mohri Sariadi Sihotang, menurutnya selain masalah rilisnya, masalah design visual yang kurang bersahabat dengan isi kantong masyarakat Indonesia. Dari segi UI *game* Mobile Legends memiliki tampilan yang sederhana dan menyenangkan, sehingga ramah untuk dimainkan oleh banyak orang.
3. Menurut Haidar Ainul Hakim, dirinya mengatakan bahwa kepopuleran *game* Mobile Legends memiliki 5 aspek. *Pertama*, *gameplay* yang sederhana, mudah dimainkan dan memiliki spesifikasi rendah. *Kedua*, konten *hero* dan *skin* yang lebih bervariasi. *Ketiga*, *event* dan kompetisi yang menarik. *Keempat*, dapat dimainkan oleh pemain dengan usia yang tak terbatas asalkan masih mampu mengoperasikan *handphone*. *Kelima*, sosial *trademark*, ‘ingat *mabar* yang pasti ya *Mobile Legends* bukan *AOV*’.
4. Menurut Aisah, dirinya mengatakan bahwa *game* Mobile Legends adalah *game* yang ramah pemula, menurutnya dibandingkan dengan Wild Rift, Mobile Legends lebih ramah pemula, pemain yang baru pertama kali memainkan *game* ini pasti dijamin langsung dapat memainkannya. ‘Berbeda dengan Wild Rift susahnyanya beneran susah’. Selanjutnya adalah UI-nya paling enak dilihat, menurutnya Wild Rift itu tampilannya juga enak akan tetapi tampilan *map* dan ‘design di lobby nya serba gelap dan bikin pusing. Berbeda dengan Mobile Legends yang meskipun designnya sederhana namun nyaman dilihat dimata’ [14].

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan pendekatan *literature review* yang bersumber dari *website* sebagai sumber data, penelitian ini menemukan fakta bahwa *user-friendly* memegang peranan penting dalam kesuksesan *game* Mobile Legends di Indonesia. Kemudahan penggunaan dipahami sebagai kemudahan penggunaan dan navigasi antarmuka pengguna (UI) serta pemahaman tentang mekanisme permainan (*gameplay*). Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi pengalaman pengguna dan kepuasan mereka terhadap *game* Mobile Legends. Peneliti juga ingin membagikan pengalaman pribadi peneliti yang pernah memainkan 3 *game* MOBA yang berbeda, yaitu Mobile Legends, AOV, dan Wild Rift. Dalam pengalaman yang peneliti lakukan sendiri memang benar bahwa Mobile Legends merupakan *game* yang sangat *User-Friendly* (mudah digunakan) baik dari segi UI-nya yang sangat sederhana namun mudah diingat menu-menu nya, item yang mudah diingat, dan lainnya. Menurut peneliti, pemain yang sudah lama bermain *game* mobile legends pasti akan kesulitan untuk beradaptasi saat ingin memainkan *game* lain seperti AOV atau Wild Drift, namun sebaliknya pemain yang sudah terbiasa bermain AOV atau Wild Drift jika ingin memainkan Mobile Legends pasti akan mudah memainkannya. Dalam hal ini peneliti mengambil kesimpulan

User-Friendly sebagai Pilar Utama Kesuksesan Game Mobile Legends ... (Muhammad Aldiyansyah Rizqi)

bahwa *user-friendly* adalah pilar utama kesuksesan Mobile Legends di Indonesia. *Design* antarmuka (UI) yang sederhana serta mekanisme permainan yang mudah dipahami merupakan faktor penting yang membuat pengguna dapat memainkan dan menikmati *game* ini. Penggunaan literatur dan data dari *website*, seperti jawaban yang ada di Quora dapat memberikan kontribusi penting dalam memperkuat hasil penelitian dan memberikan perspektif pengguna yang lebih lengkap. Salah satu keterbatasan dalam penelitian ini adalah ketergantungan peneliti pada data sekunder yang diambil dari literatur dan *website*. Meskipun literatur dan jawaban diskusi dari *website* Quora dapat memberikan informasi yang berharga, namun data sekunder ini hanya terbatas pada apa yang telah ditulis dan dibagikan oleh orang lain. Hal ini akan memengaruhi kelengkapan data yang tersedia dan membatasi pemahaman keseluruhan dari sudut pandang pengguna. Dengan demikian, pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan penyajian data yang lebih luas seperti menyebarkan kuesioner atau dengan melakukan wawancara langsung kepada responden yang masih memainkan *game* Mobile Legends.

REFERENSI

- [1] I. K. S. Yogatama, A. P. Kharisma and L. Fanani, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan Moba (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 3, pp. 2558-2566, Maret 2019.
- [2] P. Chaichitwanidchakol, "Exploring Mobile Game Interactions," *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, vol. 8, p. 3954~3965, Oktober 2018.
- [3] T. "gamerwk.com," Game, 7 September 2022. [Online]. Available: <https://gamerwk.com/mendominasi-indonesia-menyumbang-pemain-terbanyak-di-mobile-legends/>. [Accessed 18 Juni 2023].
- [4] A. Mulachela, K. Rizki and Y. A. Wahyudin, "Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)," *IJGD: Indonesian Journal of Global Discourse*, vol. 2, no. 2, pp. 32-51, July-Desember 2020.
- [5] A. Nurfitriya and T. C. Kusuamandyoko, "ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME AMONG US DENGAN MENGGUNAKAN GAME-DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE," *Jurnal Barik*, vol. 2, no. 3, pp. 148-162, 2021.
- [6] A. Rizkiyani and D. Gunawan, "Analisis Faktor Pendorong Loyalitas Pemain Game (Consumer Loyalty) Terhadap Mobile Games dengan Fokus Studi Mobile Legend," *Jurnal Bisnis dan Manajemen West Science*, vol. 2, no. 01, pp. 01-17, Januari 2023.
- [7] E. A. Rahma, "www.kompasiana.com," Portal Berita, 15 Juni 2022. [Online]. Available: https://www.kompasiana.com/evita71081/62a8a338bb44867df62d8a02/mobile-lengend-dalam-kilasan-sejarah?page=2&page_images=1. [Accessed Juni 2023].
- [8] D. Sinaga and C. Jatmoko, "ANALISIS SENTIMEN UNTUK MENGETAHUI KESAN PLAYER GAME MOBILE LEGENDS MENGGUNAKAN NAIVE BAYES CLASSIFIER," *Seminar Nasional LPPM*, vol. 2, pp. 540-547, 2020.
- [9] A. A. Putra and M. Rachmawaty, "MOTIVASI DAN KEPUASAN GAMERS DI KALANGAN KOMUNITAS MOBILE LEGENDS UNIVERSITAS PAMULANG," *Jurnal Komunikasi dan New Media (JKNM)*, vol. 1, no. 2, pp. 41-53, Desember 2021.
- [10] D. Masida and A. Fauzi, "PENGARUH POTONGAN HARGA, DAYA TARIK IKLAN DAN USER FRIENDLY PADA APLIKASI DOMPET DIGITAL TERHADAP PEMBELIAN IMPULSIF KONSUMEN GENERASI MILENIAL," *Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, vol. 1, pp. 18-23, Oktober 2022.
- [11] A. Azahari, Teknik Penulisan Ilmiah, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2022.
- [12] a. rakyat benteng, "Rakyat Benteng.com," Portal Berita, 11 6 2023. [Online]. Available: <https://rakyatbenteng.disway.id/read/646648/ini-dia-alasan-mengapa-game-mobile-legends-tetap-populer#:~:text=Salah%20satu%20alasan%20utama%20mengapa,setim%20untuk%20mengalahkan%20tim%20lawan..> [Accessed 20 6 2023].
- [13] H. Aziz, "IDN TIMES," media yang menyediakan platform untuk menulis, 14 April 2023. [Online]. [Accessed 20 Juni 2023].
- [14] M. N. Fitriansyah, M. S. Sihotang, H. A. Hakim and A. , "Quora," Forum Diskusi, 2021. [Online]. Available: <https://id.quora.com/Apa-penyebab-popularitas-game-Mobile-Legend-lebih-tinggi-di-banding-AOV>. [Accessed Juni 2023].